

シンフォニック・ロールプレイングゲーム

たそ がれ

黄昏のオード

ODE TO THE SUNSET ERA



トンキンハウス



目次 CONTENTS

プロローグ.....	2
コントローラの使い方.....	3
ゲームの進め方.....	4
通常コマンドについて.....	5
ショップについて.....	9
戦闘コマンドについて.....	11
歌魔法リスト.....	13
アイテムリスト.....	15
登場キャラクター.....	16
世界マップ.....	17

For Japan Only



プレイヤー
1人



メモリーカード
2ブロック

SLPS 00532

プロローグ

かつて、偉大なる調和の神ムザークにより造り出された世界～ハルモニア～。かつて悪神ガリハアクがこの世界を欲し、ハルモニアに現われた。長い戦いののちに、善神アトビオンは勝利し、ガリハアクは命からがらこの世界を逃れた。アトビオンは体のキズをいやすべく、世界の中心にある水晶球に身を横たえ、長い眠りについた……。やがて、水晶球から1本の水晶柱が地上に向かってはえはじめ、地表に現われた水晶柱は、眠れるアトビオンの心臓の鼓動に応じてうち震えた。それは聖なる共鳴となって音の膜となり、ハルモニアを外敵から守った。

ハルモニアは、眠れるアトビオンとともに平和をむさぼっていたが、ひとりの王のあやまちによって、この世界に再びガリハアクが復活しようとしていた……。

コントローラの使い方



○ボタン

決定するときに使います。

×ボタン

キャンセルするときに使います。

L1、R1 ボタン

- ①フィールド上でL1、R1 ボタンを押すと現在位置の地名を表示します。
- ②コマンド入力画面でパーティーキャラクターの選択を行ないます。

方向キー

フィールド上の移動、カーソルの移動などを行ないます。

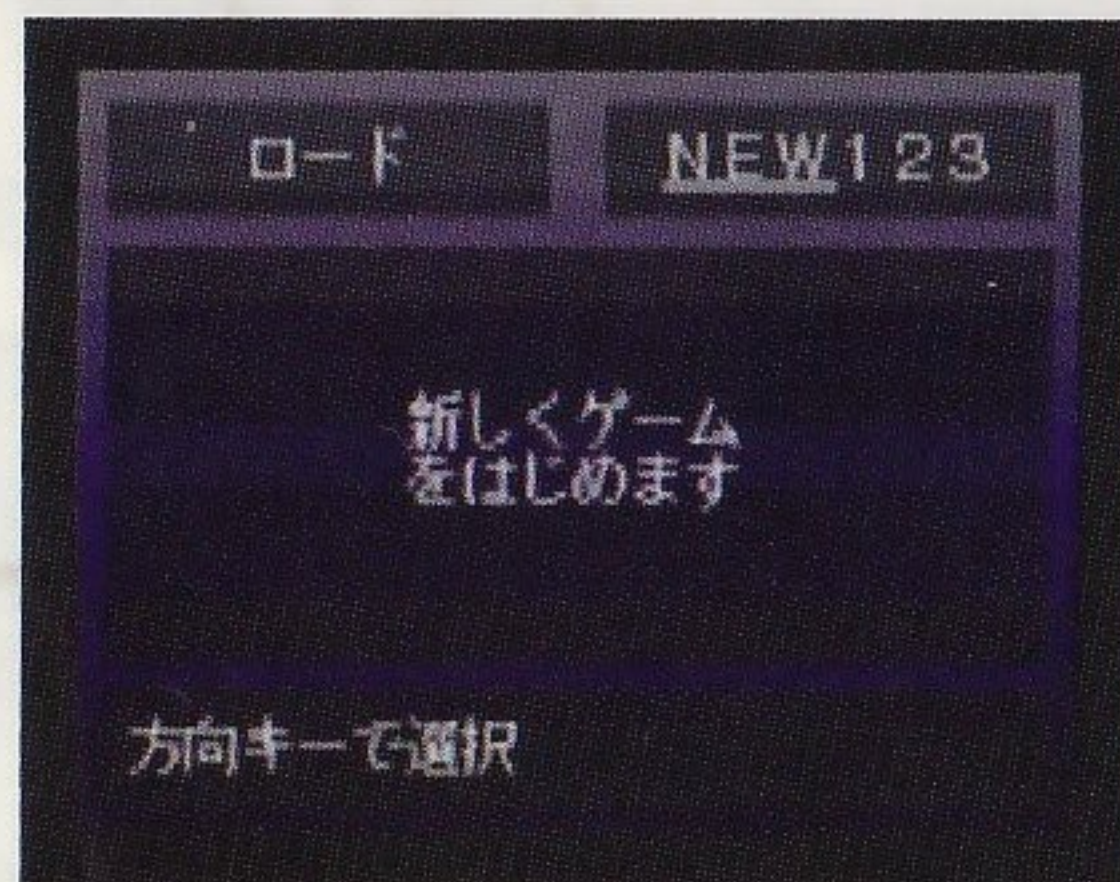
△ボタン

フィールド上で押すと、通常コマンドを表示します。

ゲームの進め方

◇ゲームのスタート

ディスクを正しくセットして本体の電源を入れてください。オープニング画面が終わるとタイトル画面が表示されるので、スタートボタンを押してゲームをスタートします。



◇冒険の記録（セーブ）について

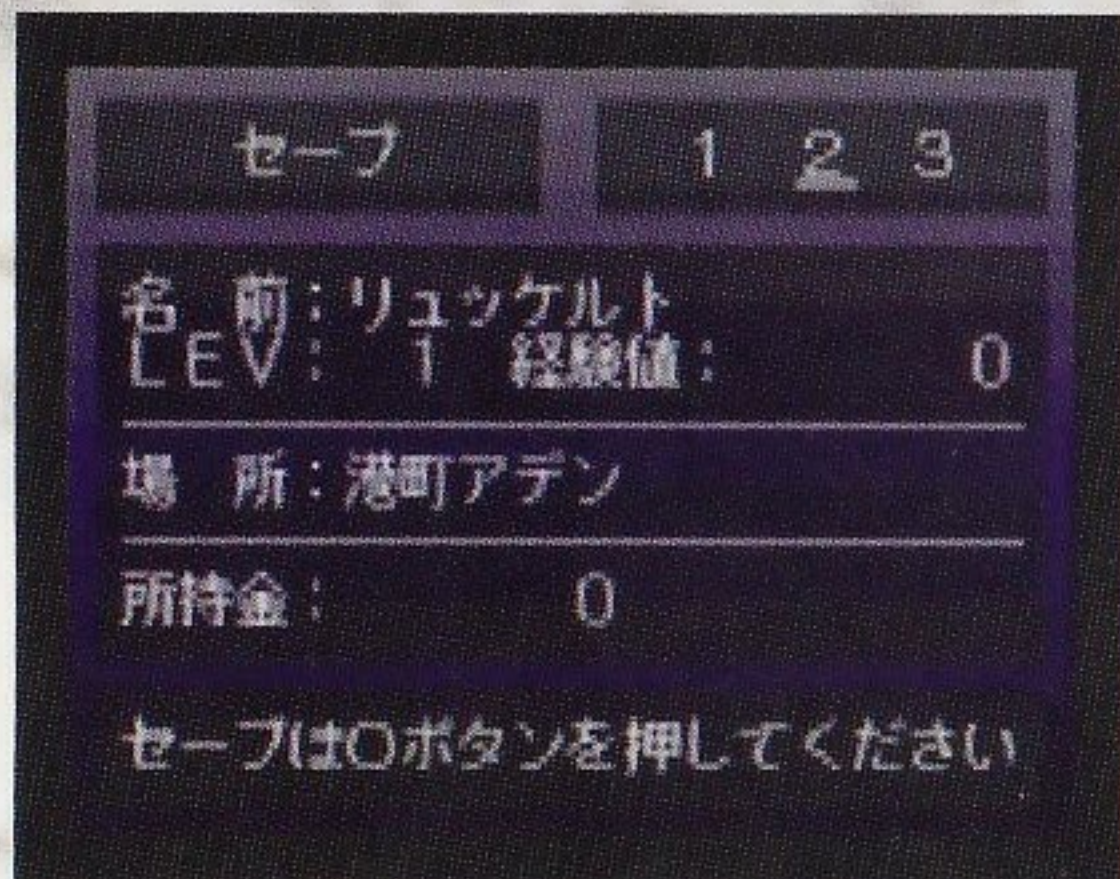
町、村などにある「宿屋」で冒険を記録（セーブ）することができます。（まれに、宿屋ではないところでも記録できる場合もあります）

「冒険を記録する」を選ぶとデータ記録画面が表示されます。3カ所に記録することができます。



◇ゲームオーバーについて

主人公以外のパーティーキャラクターが、戦闘でダメージを受け、HPが0になった場合、失神状態となり戦闘不能となります。この状態は戦闘が終了すれば、回復アイテムや回復魔法で復活させることができます。しかし主人公のHPが0になるとゲームオーバーとなります。



通常コマンドについて



「状態」

キャラクターの状態を表示します。コマンドを開き、L1、R1ボタンで、キャラクターを選択し、○ボタンを押すと各キャラクターの状態（全身イラスト、パラメータ、装備等）を表示します。



「使う」

アイテムを使用します。コマンドを開き、L1、R1ボタンで、キャラクターを選択し、○ボタンを押すとアイテムアイコンが表示されるので、方向キーの左右で、使用するアイテムを選びます。「赤色の小ビン」など回復系アイテムを選ぶと、使い先のキャラクターが表示されるので、カーソルを動かして、使い先のキャラクターを決定してください。



*なお、「のどあめ」などのSP（ソングポイント）回復アイテムは主人公のみにしか使えません。

LAYENDAR
ISLES



「装備」

武器、防具を装備します。



「捨てる」

アイテムなどを捨てます。



「癒しの歌」「古の歌」

主人公が通常フィールド上で歌魔法を使います。(通常フィールド上では攻撃魔法は使えません)



「順番変更」

パーティーの順番を変更します。まずL 1、R 1 ボタンで、動かしたいキャラクターを選択(赤色カーソル)して決定し、動かしたい先(紫色カーソル)を選択し、決定するとキャラクターが入れ替わります。



「隊列変更」

バトルフォーメーションの変更を行います。

○ボタンを押し、方向キーの左右で3種類のフォーメーションを選択します。



状態パラメータについて

EXP (経験値) / 現在の経験値と次のレベルまでの経験値。

LV (レベル) / 現在のレベル。

LUTE (リユート性能) / リユートの性能値。数値が高くなれば、歌魔法の威力も増します。主人公のみのパラメータ。

AGI (素早さ) / キャラクターの素早さ。

ATK (攻撃力) / キャラクターの攻撃力。

HP (ヒットポイント) / 生命値。これが0になると気絶状態となり戦闘不能となります。

SP (ソングポイント) / 歌魂値。歌魔法を使うための力。これが0になると歌魔法が使えなくなります。

STR (体力) / キャラクターの体力。

DEF (防御力) / キャラクターの防御力。

GOLD (所持金) / パーティーの現在の所持金。



◇装備コマンドについて

コマンドを開き、L 1、R 1 ボタンで、装備させたいキャラクターを選択し、○ボタンを押すと、現在装備可能な武器・防具の種類と、その所持数が表示されますので、方向キーの左右で、装備したい道具を選びます。そのとき、キャラクターの上に装備したときの数値（武器＝攻撃力、防具＝防御力）が表示されますので、○ボタンで決定します。装備をはずす場合は、「はずす」アイコンを選ぶと、現在装備している道具類が表示されますので、○ボタンで決定します。

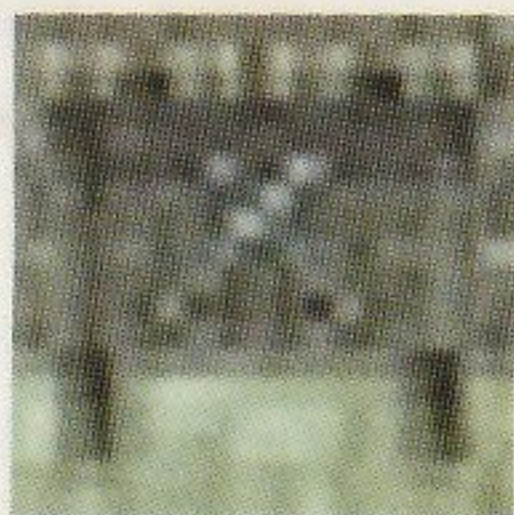


◇リ्यूートについて

吟遊詩人である主人公は、リ्यूートというギターに似た中世の楽器を背負って旅をしています。リ्यूートの性能が上がれば、歌魔法の威力も増します。冒険を進めていくと、リ्यूートの性能を上げる部品を入手することになります。部品は人からもらったり、室内や、宝箱に隠されていたりします。すべての部品を集め、最強のリ्यूートを完成させましょう！なお、部品は入手した時点で自動的にリ्यूートにセットされます。また、主人公の状態パラメータ画面を開き、○ボタンを押すと、現在のリ्यूートの部品のセット状況が表示されます。

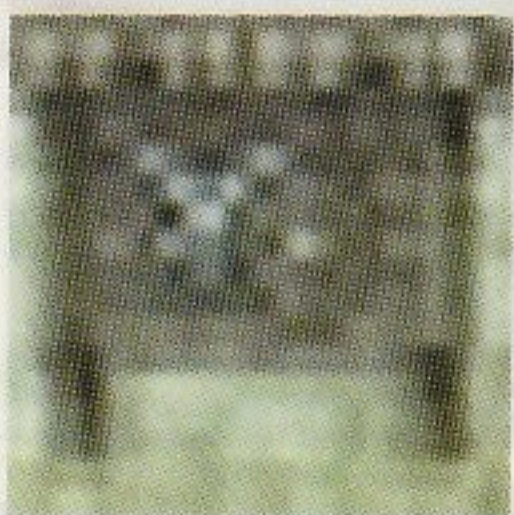


ショップについて



武器屋

武器が売られています。



防具屋

防具が売られています。

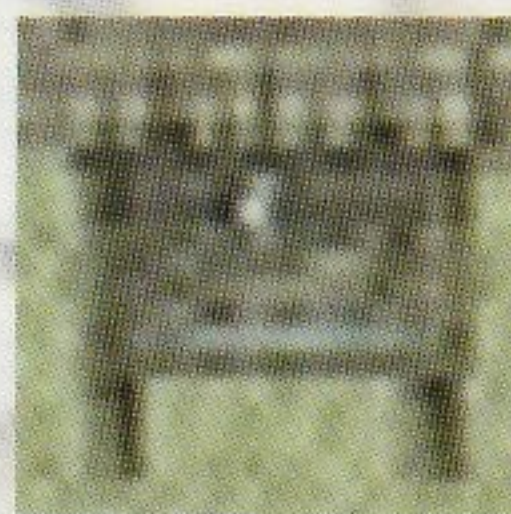


雑貨屋

アイテムが売られています。

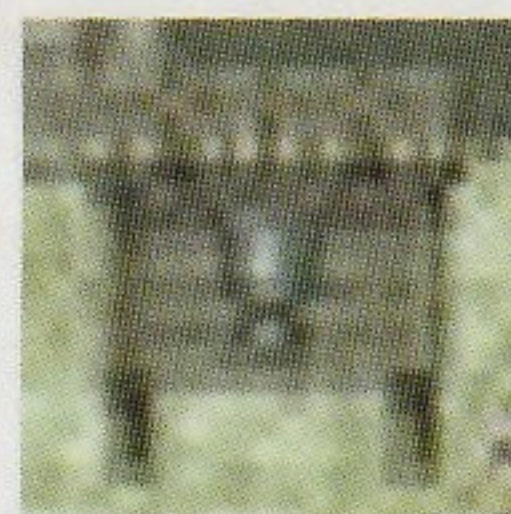
*武器屋、防具屋、雑貨屋では道具類の売り買いができます。道具を買うコマンドを開くと、画面右上に現在の所持金と、その道具の所持数が表示されます。そして、その店で売っている道具のアイコンの上には買値（売る場合は売値）が表示されます。方向キーの左右で、道具を選んでいきますが、そのとき、パーティーキャラクターの上に、新しく装備した場合の能力値（武器なら攻撃力、防具なら防御力）が表示さ

れますので、数値を見ながら、買う道具を決めてください。新しく買った武器、防具はかならず「装備」コマンドで装備してください。



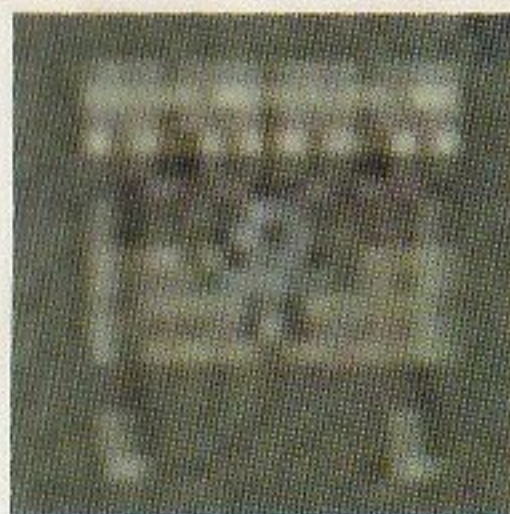
船屋

船を使って島から島へ移動するときに、立ち寄ってください。



酒場

いろいろな情報が集まる場所です。思わぬ話が聞けることも。

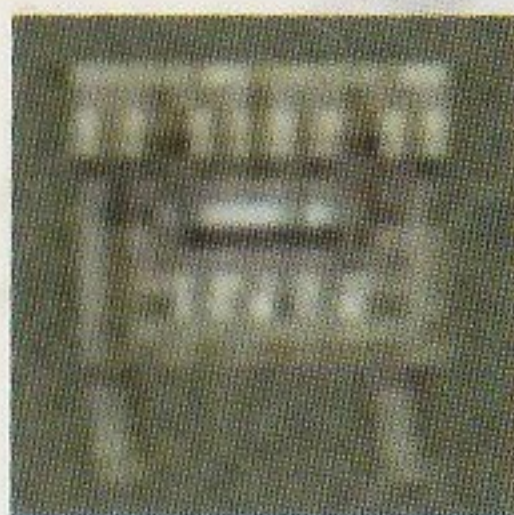


寺院

キャラクターにかかった、呪いを解くことができます。なお、呪いがかかってなくても、寺院で、呪いを解くコマンドを選ぶと、お布施としてお金を消費します。

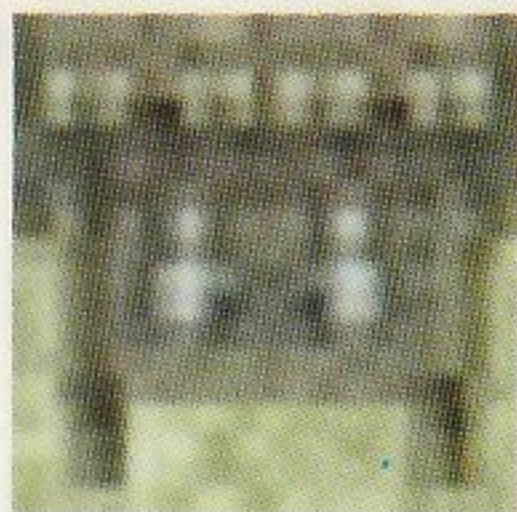
*呪いについて

冒険を進めるなかで、戦闘中やフィールド上で、パーティーキャラクターに呪いがかかることがあります。呪いがかかると、戦闘中に攻撃力が落ちるなどの影響が出ますので、早めに解いておきましょう。



宿屋

宿泊するとHP、SPが回復します。また冒険の記録(セーブ)をすることができます。

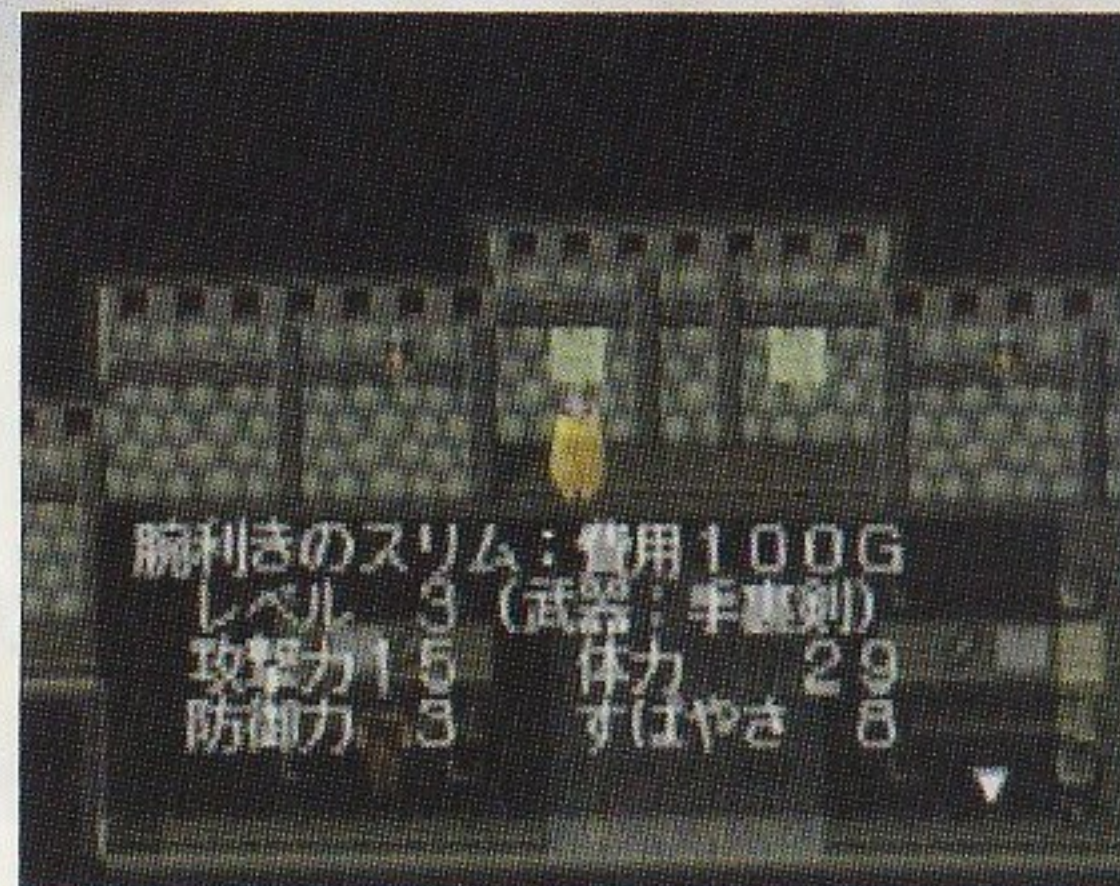


ギルド

人を雇い、パーティーに加えることができます。

◇ギルドでのキャラクターの雇用について

「黄昏のオード」の町・村にはギルドと呼ばれる、人材雇用を行なう店があり、人を雇いパーティーに加えることができます。ギルドの店内には、キャラクターのプロフィール(雇用料金、レベル、能力パラメータ)を見ることができる、張り紙やノートがあります。また、パーティーがいっぱいの場合(4名)、その時点で解雇できるキャラクターが表示されるので、新規に人を雇う場合には、これまでのパーティーキャラクターの能力と新規のキャラクターの能力などをよく考えて、パーティーに加えるようにしてください。また、その時点の主人公のレベルや能力値によっては、相手が雇われることを断ってくる場合もあります。なお、ギルドで雇ったキャラクターは、解雇するとそのキャラクターを雇ったギルドにもどります。



戦闘コマンドについて



「攻撃」

通常攻撃（武器による攻撃）を行います。

*「攻撃」コマンドを選ぶと、敵の頭上にカーソルが表示されるので、方向キーの左右で攻撃する敵を選択し、○ボタンで決定します。



「防御」

防御体勢をとります。



「アイテム」

アイテムを使います。

*回復アイテムなどを使う場合は、選択するとパーティーキャラクターの頭上にカーソルが表示されますので方向キーの左右で使うキャラクターを選択し、○ボタンで決定します。



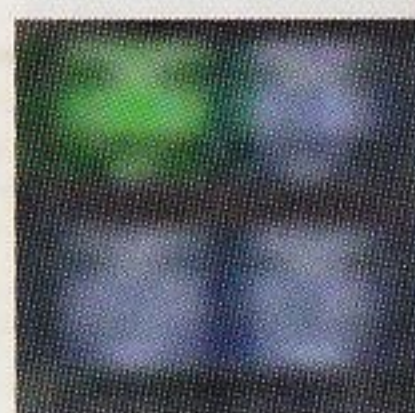
「逃走」

戦闘から逃走します。一人が逃走に成功すると、全員が逃げられます。



「装備変更」

装備の付け替えを行ないます。



「隊列変更」

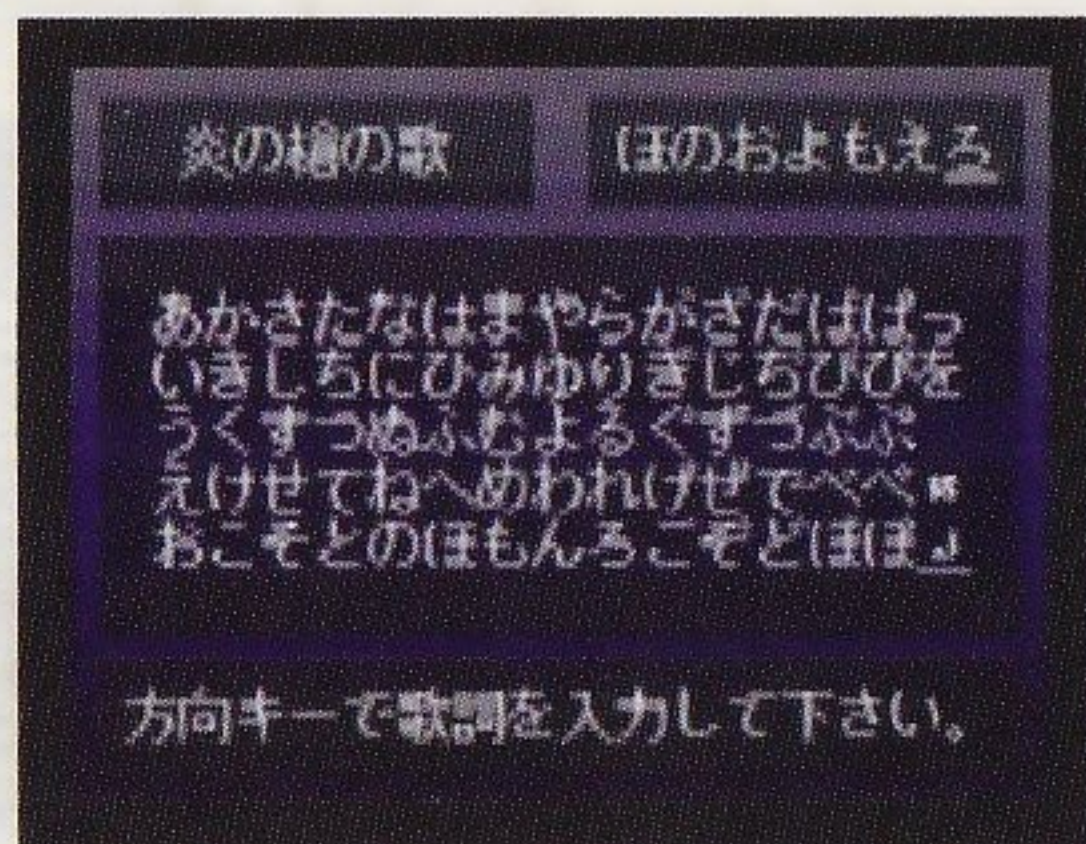
バトルフォーメーションを変更します。バトルフォーメーション

には「横一列」「前列3後列1」「前列2後列2」の3種類があり、各々のキャラクターの特性、レベルなどによって、戦略をたてて有利なフォーメーションを選択します。



◇歌魔法について

「黄昏のオード」では、ゲームが進むにつれ、いろいろな場所で、聖なる力を秘めた楽譜を入手し、7文字で自由に歌詞を入力することによって、主人公が“歌魔法”を使えるようになります。



* 歌魔法の楽譜を入手すると、歌詞入力画面に切り替わります。

初期設定の歌詞がすでに入力されていますが、×ボタンもしくは画面上のBSキーでキャンセルができますので、自由に歌詞を入力し、画面上の(↵)キーで決定してください。*なお、歌魔法の歌詞は一度入力すると変更はできません。

◇SP (ソングポイント) について

歌魔法を使えるのは主人公のみで、主人公にはSP (ソングポイント) というパラメータがあり、歌を歌うことによってSPが消費されていきます。SPが0になったら、歌は歌えなくなります。SPは回復アイテム(「のどあめ」など)や宿屋に泊まることによって回復します。歌魔法の楽譜は、人からもらったり、フィールド上の宝箱や、室内に隠されていたりします。あなたはすべての楽譜を手に入れることができるでしょうか？



歌魔法には、「力の歌」= (攻撃系/20種類) 「守りの歌」= (防御系/8種類)

「癒しの歌」= (回復系/6種類) 「古の歌」= (???/9種類)

の43種類があります。

歌魔法リスト

魔法名	属性	効果	消費 S P
力の歌			
炎の槍の歌	火	敵 1 体にダメージ。	3
炎の玉の歌	火	敵全体にダメージ。	4
炎の柱の歌	火	敵 1 体にダメージ。	6
炎爆発の歌	火	前列の敵にダメージ。	8
熱地獄の歌	火	敵全体にダメージ。	10
氷の矢の歌	水	敵 1 体にダメージ。	3
毒の雨の歌	水	敵 1 体の強さを半分にする。	5
凍結の歌	水	敵 1 体をかなしばりにする。	6
幻惑の歌	水	後列の敵を幻惑する。	8
氷河の歌	水	敵全体をかなしばりにする。	10
落石の歌	土	敵 1 体にダメージ。	3
死戻の歌	土	アンデッド系の敵一体を駆逐する。	5
死戻強の歌	土	アンデッド系の敵全体を駆逐し、通常の敵にはダメージを与える。	6
地震の歌	土	接地の敵にダメージを与える。味方にもダメージ。	8
土の手の歌	土	後列の敵にダメージ。	10
真空の歌	風	敵 1 体にダメージ。	3
神風の歌	風	敵全体にダメージ。	5
熱風の歌	風	前列の敵にダメージ。	6
台風の歌	風	敵全体にダメージを与える。味方にもダメージ。	8
冷風の歌	風	敵全体の防御力を半分にする	10

魔法名	属性	効果	消費 S P
守りの歌			
炎の心の歌	火	味方全員の攻撃力を1ターン2倍にする。	5
炎の輪の歌	火	味方1人に対火系魔法防御をかける。	3
氷の鎧の歌	水	味方1人の通常攻撃防御力を1ターン2倍にする。	3
虹の歌	水	味方1人に対水系魔法防御をかける。	3
石の壁の歌	土	味方1人に通常攻撃防御力を3ターン2倍にする。	6
土人形の歌	土	味方1人に対土系魔法防御をかける。	3
風の壁の歌	風	味方1人に対風系魔法防御をかける。	3
浮遊の歌	風	3ターン味方全体を浮遊させる。	5
癒しの歌			
解呪の歌		味方1人の呪いを解く。成功率は25%。	2
手当ての歌		味方1人のHPを50回復。	2
治しの歌		味方1人のHPを200回復。	5
全快の歌		味方1人のHPを1000回復。	8
全手当の歌		味方全員のHPを100回復。	10
全治しの歌		味方全員のHPを500回復。	13
古の歌			
酒場の歌		??????	?
謎の歌		??????	?
カリヨン		??????	?
蝶の歌		??????	?
子守り歌		??????	?
精霊の歌		??????	?
坑道の歌		??????	?
溶岩の歌		??????	?
かわうその歌		??????	?

アイテムリスト

アイテム名	効果
赤色の小ビン	HPを20回復。
青色の小ビン	HPを50回復。
黄色の小ビン	HPを100回復。
緑色の小ビン	HPを200回復。
朱色の小ビン	HPを300回復。
桃色の小ビン	HPを500回復。
白色の小ビン	HPを700回復。
銅色の小ビン	HPを1000回復。
銀色の小ビン	HPを2000回復。
黄金の小ビン	HPを9999回復。
泉の水	SPを1回復。
のどあめ	SPを5回復。
のどぐすり	SPを10回復。
スーパーのどあめ	SPを30回復。
のどあめDX	SPを50回復。
聖水	アンデッド系モンスターを駆逐する。
しびれ薬	敵を麻痺させる。
石化薬	敵の動きを止める。
財宝	300ゴールドで売れる。
ルビー	500ゴールドで売れる。
サファイア	700ゴールドで売れる。
エメラルド	1000ゴールドで売れる。

守りの水	敵の通常攻撃を一定の間無効にする。
空飛び薬	味方1人を浮遊させる。
煙薬	敵の攻撃の命中率を下げる。
興奮剤	味方1人が3回連続攻撃をする。
火炎薬	敵に大ダメージを与える。
爆発薬	敵にファイヤーボールを投げつける。
減速薬	敵1人のスピードを一定の間半分にする。
風針薬	強力な空気の流れで敵にダメージを与える。

登場キャラクター



主人公

背中にリュート（中世の弦楽器）を背負い、世界を放浪している吟遊詩人。旅の途中海上で嵐に遭い、船が難破、とある島に流れ着く。世界の破壊をねらう悪神ガリハアクに立ち向かうことになる。



アイリス

踊り子として育てられた少女。竜族の血を1/4ひいている。この血のため、主人公とともに、世界を左右する冒険に旅立つ。本ゲームのヒロイン。



クイクイ

クーテの村に住む少年。軽業が得意で弓矢の使い手。



シベリン

クーテの村に住む少女。クイクイの遊び友達。活発な女の子。



ホイビュー

主人公が流れ着いた港町アデンの実力者ボビンの配下。雇われ戦士だが、性格は軽い。見たとおりのお調子者。主人公の最初の仲間となる。

世界マップ



メモリーカードについて

「黄昏のオード」ではメモリーカードを使うことにより、ゲーム途中でいろいろなデータを保存することができます。メモリーカードをプレイステーション本体のメモリーカード差込口1に差し込んでから、ゲームをスタートして下さい。

●警告メッセージについて

メモリーカードに関して、以下のようなメッセージが表示されることがあります。

「メモリーカードが差込口1に入っていない」

メモリーカード差込口1にメモリーカードが入っていないときに表示されます。

「メモリーカードの空きがありません。ゲームをセーブするには2ブロックの空きのあるメモリーカードが必要です」

メモリーカードの中のブロックがすべて使われていて、セーブできないとき表示されます。メモリーカードに2ブロックの空きエリアを作ってから、プレイしてください。

「メモリーカードがフォーマットされていません」→「フォーマットしますか？」

メモリーカードがフォーマットされていないときに表示されます。メモリーカードをフォーマットしてはじめてセーブができるようになります。

注意！：ゲーム中「セーブ」「ロード」画面が表示されているときに、メモリーカードの抜き差しを行なうと、データを壊してしまう場合があるので、絶対に行なわないでください。

*メモリーカードに空きエリアを作る方法と、メモリーカードのデータを消す方法については、プレイステーション本体の取扱説明書をご覧ください。

トンキンハウス

SLPS 00532

©1996 TONKINHOUSE

“” and “PlayStation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.